

ACÇÃO GAMES

▶ NINTENDO: MEGA MAN 6



3DO ESPECIAL

TUDO SOBRE O NOVO CONSOLE

SNES

- ▶ MYSTICAL NINJA 2
- ▶ TETRIS BATTLE GAIDEN
- ▶ INSPECTOR GADGET
- ▶ SUPER PINBALL

MEGA

- ▶ CD MICROCOSM
- ▶ F-117 NIGHT STORM
- ▶ PELE



SONIC 3

**O MELHOR E O
MAIS RÁPIDO NO
SEU MEGA**

▶ **PC: SPEED RACER**

ISSN 0104-1630



9 770104 163000

54>



ATTOM



O TÊNIS DE BASQUETE ATTACK É O MESMO QUE OS JOGADORES DA

Mova suas tropas! Attack!



DHARMA

EQUIPE DHARMA - YARA DE FRANCA USAM NOS JOGOS DA LIGA NACIONAL!

SHOTS ESPECIAL

3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER

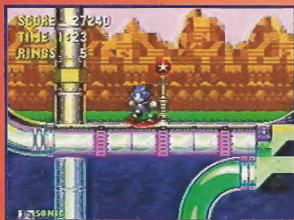


Um console revolucionário, que roda games, desenhos, vídeos e fotos, edita clips e músicas. Arrasador!

MEGA

SONIC 3

Cenários chocantes e rapidez total. Dá-lhe porco-espinho!



SNES

MYSTICAL NINJA (GOEMON) 2



Demorou pra burro. Mas chegou a segunda aventura do ninja místico.

NOSSO RECADO

Foi como uma miragem no deserto. Quando o 3DO aterrisou na redação, ninguém acreditou no que viu. Agora é a sua vez de conferir, detalhadamente, o primeiro videogame da futura geração. E de bandeja, Sonic 3 inteirinho, mais rápido que nunca, em loopings, rampas, espirais e tubos, na melhor de todas as versões.

SUPER NES

Super Pinball - Behind the Mask	10
Inspector Gadget	12
The Legend of the Mystical Ninja 2	13
Tetris Battle Gaiden	15
Dr. Franken	17
Mega Man X	18

MEGA DRIVE

Sonic 3	20 a 25
CD Microcosm	26
CD Terminator	28
F117- Night Storm	30
Pelé	31
Dicas	31

NINTENDO

Mega Man 6	32
------------	----

PC

Speed Racer in the Challenge of Racer X	34
--	----

SUPER NES



MEGA



NINTENDO



PC



PILOTOS

Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Tadeu C. Pereira, Wagner P. Hernandez



NOSSO
SELO PARA
OS GAMES
MUITO ESPECIAIS

Estão são as cotações para jogos que utilizamos na revista



SOS A galera da Ação Games tirando dúvidas	5
CARTAS Dê o seu recado	5
SHOTS ESPECIAL Tudo sobre o 3DO, um superconsole	6
AÇÃO GAMES CLUBE Você compra, vende ou troca	36
PRÓXIMA EDIÇÃO Saca só o que vai pintar	38



SUPER STREET FIGHTER 2 (Arcade)

Como faço para executar cinco golpes seguidos nos inimigos de Fei Long em Super Street Fighter 2?

JORGE ALBERTINI DE MELO
Curitiba, PR

Preste atenção, caro Jorge: de frente para o inimigo, pule, dê um soco forte na cabeça do cara, emende um uppercut e acione três vezes seguidas o comando ↓ → + botão de soco. Não vai dar chabu!

ROBOCOP VERSUS TERMINATOR (SNES)

Descolei o cartucho Robocop vs Terminator, de Super NES, mas estou irado. Fiquei sabendo que, na versão de Mega Drive, Robocop pode acumular até 99 vidas extras numa sala secreta. Aí, vasculhei quase todos os buracos do mesmo jogo para SNES e não encontrei nada. Sacanagem! Não existe nenhum lugar na versão de SNES em que exista

um montão de vidas? Afinal, as duas versões são iguais, né?

JARBAS FONSECA RIBEIRO
Brasília, DF

Seguinte, brother: pra começar de história, Robocop vs Terminator de Mega Drive e de SNES são bastante diferentes entre si apesar de possuírem os mesmos personagens e história. Na versão de Mega, os inimigos explodem e enchem a tela de sangue ao serem atingidos, coisa que não tem no SNES, onde os gráficos são melhores e as situações são menos previsíveis. Quanto à boiada de acumular até 99 vidas, desencana: isto só existe em Robocop vs Terminator do Mega Drive. Mas não desanime: pelo menos, o desafio fica mais difícil na versão do SNES. Valeu!

SHADOW OF THE BEAST (Master)

Estou com problemas no game Shadow of the Beast, de Master. Como faço para pegar a cruz? Outra dívida cruel: como

posso me livrar do Rei dos Gárgulas, hein?

ANA CLÁUDIA ISNARD CUNHA
Niterói, RJ

Prezada Ana Cláudia, lembra do castelo do game? Muito bem: saia dele e dê de cara com uma lâpide. Bata nela para pegar a cruz. Quanto ao Rei dos Gárgulas, não precisa partir para a violência pra se livrar dele. Se você possuir um ovo em seu menu de objetos, basta encostar no monstro para passar numa boa. Moleza!

FATAL FURY (Mega)

Tenho um amigo que afirma existir uma manha para jogar com Continues ilimitados em Fatal Fury. Ele não me ensina esta maldita dica. Será que meu amigo está me sacaneando?

CARLOS AFONSO DIÓGENES

São Paulo, SP

Carlos, seu amigo não está mentindo. Quando o jogo der Game Over, mantenha pressão

nado o Direcional ↑ e em seguida aperte A, B e C juntos. Solte os botões e aperte todos juntos novamente. Seus créditos vão aumentar toda vez que você repetir este truque, dando pra detonar o game rapidinho. Certo?

DRAGON'S REVENGE (Mega)

Adoro jogar pinball em videogame, mas viajei numa dúvida: pentelha no game Dragon's Revenge, de Mega Drive. Como faço para chegar à tela das serpentes e ganhar mais quatro milhões de pontos?

PÉRSIO HENRIQUE DE GODOY
São Paulo, SP

Aí, pinballmaníaco! Preste atenção: após ter vencido na tela da amazona, acerte várias vezes o mesmo dragão verde até ele abrir a boca. Liqueide todos os monstrinhos verdes e azuis que saem da garganta do bicho e encaixe a bolinha dentro. Feito isso, boa viagem para o cenário das serpentes.

CARTAS

TRAVA

Ganhei um Super NES Baby e ele parece estar com trava, pois há dois quadradinhos pretos no seu chip. Qualquer casa de eletrônica pode tirá-lo pra mim?

JÂNIO SÉRGIO S. RAMOS

Ouricuri, PE

"Pelamordedeus", Jânio, não mexa nos quadradinhos pretos. Eles são componentes do pente de encaixe dos cartuchos (e não do chip) e você não deve tentar tirá-los. As travas que não permitem o encaixe dos cartuchos japoneses saem da parede desse buraco do pente, uma de cada lado, e são da cor do próprio Super NES: lilás. Dá pra tirar fácil, com um alicate. Mas peça a um adulto para fazer pra você. OK?

NEO GEO E NOVOS CONSOLES

Quando conheci o mágico Neo Geo, fiquei louco. Mas o aparelho é caro e as locadoras não têm os cartuchos. Nem vocês fazem matérias desse sistema! Então, desti de comprar um. Poderiam me explicar porque o Neo Geo não emplacou nos cenários dos sistemas de lazer? Talvez o preço? O que devo fazer: esperar a nova safra de videogames que está chegando?

CARLOS AUGUSTO DAGNONE
Campinas, SP

É melhor esperar, Carlos. Leia o nosso Shots especial sobre o 3DO para entender uma parte dos motivos. Muitos consoles estão sendo lançados e há pelo menos uma grande pergunta no

ar: será que o mercado comportará tantas máquinas com padrões diferentes, como são hoje Sega e Nintendo? Ou o que vai emplacar são sistemas como o 3DO, no qual você poderá debulhar o mesmo CD de jogo em máquinas diferentes? Mistério.

Agora, vamos ao Neo Geo: 1º) Ação Games publica, sim, games de Neo Geo e arcades da SNK. 2º) O Neo Geo é uma paixão no Japão. Entendemos o que você quer dizer com "não emplacou" aqui, mas pode ser cedo para fazer uma avaliação desse tipo. De fato, agora que estão surgindo máquinas de 32 e 64 Bits, a SNK vai ter de decidir o que fazer com o seu console "24 Bits". Mas a empresa anunciou um acessório CD ROM para abril e, se for mesmo lançado, ele vai baratear muito o preço

dos jogos. Quem sabe eles não pretendem, também, aumentar a capacidade de processamento?

PROJETO REALITY

Por que o Reality da Nintendo vai demorar tanto para sair, se o chip que você usa já existe nos computadores?

ANTÔNIO PAULO A. MEIRELLES
São Paulo, SP

Tanto o Reality quanto o Saturno vão demorar porque não são projetos que se desenvolvem em apenas alguns meses. E lembre-se de que a Nintendo só põe console novo na praça quando já ficaram prontos jogos para ele. É a criação dos jogos também é demorada. Resumindo: não é pela criação ou fabricação dos chips que esses projetos vão demorar. OK?



3DO REVOLUCIONA CONCEITO DE DIVERSÃO DOMÉSTICA

O 3DO é mais que um console de quinta geração. Lançado no finzinho do ano, ele inaugura um novo conceito de diversão doméstica para toda a família. A diversão total, alimentada pelo CD e com um pé na multimídia. O 3DO é um aparelho interativo, feito para jogar, assistir desenhos, estudar, ouvir e fazer música, entre outras coisas. Com tantas aplicações imediatas e uma infinidade de possibilidades futuras, o 3DO pretende se tornar um novo formato-referência, semelhante ao que o VHS é para o vídeo. É este o grande desafio da 3DO Company: transformar-se no padrão multimídia da primeira metade da década de 90. A primeira plataforma saiu pela Panasonic. Mas a Sanyo já anunciou que pretende lançar a sua em junho. Se der certo, virão outras, de outros fabricantes, entendeu?

ALTA CAPACIDADE

Para dar respaldo ao ambicioso projeto, a máquina conta com um processador de 32 bits de tecnologia risk. Isto a torna rápida e capaz de movimentar um grande número de sprites na tela. Resultado prático: paleta com mais de 16 milhões de cores e som digital de primeira. Além do esmero técnico, alguns detalhes comprovam que a 3DO Company é uma empresa moderna.

Os poderosos conglomerados que estão por trás do projeto incluem grandes estúdios de Hollywood, a líder mundial do setor de telecomunicações (AT&T), renomados fabricantes de games e as principais gravadoras do planeta. A maior sacada, entretanto, é delegar a fabricação da máquina a terceiros. Esta estratégia reforça a ideia do 3DO como formato e não como console. E a entrada da Panasonic e da Sanyo na parada mostra que o lance é sério.

500

**SOFTHOUSES
ASSINARAM
CONTRATO
PARA
PRODUZIR
GAMES E
OUTROS
PROGRAMAS
PARA 3DO**



BREVE HISTÓRICO

Setembro 91: Fundação da 3DO Company, nos EUA.

Outubro 92: Começam as adesões das softwarehouses

Janheiro 93: Anúncio dos parceiros no projeto (Panasonic, Time Warner e Electronic Arts, entre outros).

Junho 93: exibição do primeiro protótipo na CES de Chicago. Três empresas ganham o direito de produzir o console: Panasonic, AT&T e Sanyo.

Julho 93: surge a 3DO do Japão.

Outubro 93: a primeira máquina, da Panasonic, chega às lojas americanas. Seu preço: 700 dólares.

Janheiro 94: a 3DO Company é a grande vedete da CES, Las Vegas. Chegam ao Brasil os primeiros consoles, vendidos, em média, por 1.200 dólares.

CONHEÇA A MÁQUINA

PROCESSADOR: 32 bits Risk
RESOLUÇÃO: 640 X 480 Pixels (pontos).

PALETA: 16 milhões de cores
CAPACIDADE: reproduz até 30 frames/quadros por segundo. Para desenhos e animações, é 50 vezes superior ao



desempenho de computadores pessoais e videogames de 16 bits.

LEITURA: Drive CD-Rom de dupla velocidade
SOM: Digital

COMPATIBILIDADE: Com CDs de áudio, vídeo e fotografia. Traz entradas para joystick, teclado, mouse, para áudio estéreo/vídeo e outros aparelhos (foto).

JOYSTICK: Sete botões com entrada para fone de ouvido e controle de volume independente.

PASSANDO PELO TESTE

Para poder explicar tudo direitinho para vocês, nossos queridos leitores, nós descolamos um 3DO e testamos aqui na redação. Foi uma loucura! Ninguém acreditava naquilo que seus olhos viam. E para você também babar, aqui vai um breve relato do que a gente viu.

O 3DO Real Interactive Multiplayer da Panasonic vem com dois discos. Um CD é demonstrativo, outro traz o jogo Crash'N Burn, da Digital Pictures. O demo funciona como um manual áudio-visual-ativo e inclui previews de jogos e dois desenhos do balacabaco (Batman e Two Stupid Dogs).

DEMO DISC

Logo que você coloca o demo no 3DO, três opções pintam na tela: Real Machine, Diversions e Screenings. A primeira foi feita para você conhecer melhor o aparelho. Na Diversions rolam uns gamezinhos simples e desenhos muito legais. Screenings é propaganda dentro da máquina. Você fica sabendo, de forma interativa, os próximos lançamentos para o 3DO. Veja o que rola em cada uma das opções

REAL MACHINE

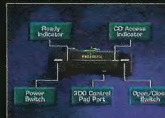
Joystick na mão. Chegou a hora de conhecer o 3DO. Rotacione o bicho para sacar o que ele oferece.



O joystick tem sete botões e entrada para fone de ouvido com controle de volume independente. Mais joysticks estão a caminho



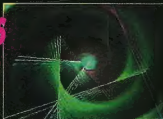
Esta é uma das duas entradas para periféricos do aparelho. A 3DO planeja lançar teclado, mouse e muitas outras coisas



Uma tela pra você sacar indicadores e entradas frontais do 3DO. A máquina explica tudo o que você precisa saber, basta ir clicando

DIVERSIONS

Games simples e divertidos, um desenho espertíssimo do Batman e o cartoon Two Stupid Dogs, superengraçado.



Cores de montão: um aperiitivo para programas de computação gráfica que virão até o fim do ano



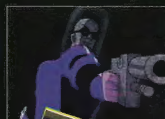
Jogo das conchas: Preste muita atenção para descobrir qual concha esconde a bolinha.



Simulador meia-boca. Voe baixo entre as montanhas. Pena que o visual não muda!



O desenho do Batman é uma atração à parte. A Warner vai lançar a versão completa do cartoon até agosto.



SCREENINGS

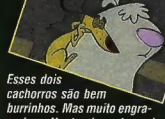
Grande sacada! Com o controle na mão, você pode ver os próximos lançamentos.



Se quiser saber quais games de esporte serão lançados, vá até a porta "Sports"



Este game de golfe da Electronic Arts promete ser um dos mais legais. O visual é um delírio só!



Esses dois cachorros são bem burrinhos. Mas muito engraçados. Neste desenho, eles saem atrás de sapatos para tentar abrir uma porta (?!). É ver pra crer

CURTAS

3Dtech é a primeira empresa a ganhar o direito de fabricar periféricos para o 3DO. Trocando em miúdos: pode pintar um mouse logo, logo.

Uns periféricos: a 3DO é uma das 500 maiores empresas do mundo (dados da conceituada revista Fortune), já concentra esforços no desenvolvimento de teclados, joysticks e outras maravilhas para o 3DO.

Saiu o primeiro joystick para o 3DO. Desenhado especialmente para simuladores, o FLIGHTSTICK PRO foi lançado pela CH Products.

Grande AT&T está fazendo suas pesquisas para lançar o seu 3DO. A grande novidade é o VoiceSpan, para jogar um game com um amigo sem sair de casa. Vocês jogam ao mesmo tempo e, de quebra, batem um papo telefônico.

3Dtech entrou no mercado de software. Seus primeiros lançamentos serão True Golf Classics: Pebble Beach Golf Links e The Life Stage.

3Dtech vai lançar seu 3DO em junho, no Japão e até o final do ano nos States.

3Dtech e TV a cabo entrou no mercado de software. Seu primeiro lançamento é o grupo ESPN, vai lançar CDs com dicas esportivas de grandes atletas. Vôlei, basquete e até golfe estão no programa.

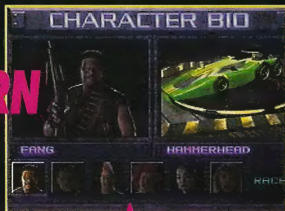
3Dtech Pictures vai lançar um programa que transforma seu 3DO num estúdio caseiro. A maravilha se chama Rock Rap' N Roll 2 e já fez história no PC. Dá pra editar vídeos, mixar sons e, principalmente, pirar pacas!!!



CRASH'N BURN

Primeiro game a sair para o 3DO. Crash'N Burn não decepciona. Você comanda um carro e precisa vencer as provas a qualquer custo. Para se dar bem, o lance é atirar em tudo e em todos. Cada vitória vale uma grana para incrementar seu carro.

Velocidade do jogo é bem legal e o visual detona. Com som perfeito, digitalizações de gente grande e muito senso de humor, Crash'N Burn é bacana. Principalmente se a gente levar em conta que foi concluído meio às pressas. É surpreendente para um game de primeira geração. Mas deve ser ultrapassado em dois tempos.

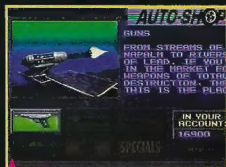


Essas são os seis figuras com os quais você pode jogar. Nenhum deles bate muito bem da cuca



Saque só o visual do céu. Animal é pouco! As nuvens são tão nítidas que parece filme. O mais legal é que tudo tem movimento

Atire nos adversários e reduza-os a pó. É uma ótima maneira de ganhar posições na boa



OK, você venceu uma prova. Gaste a grana do prêmio para equipar sua máquina. Armas potentes são sempre muito bem-vindas



Este carinha é o vendedor mais mafioso do mundo. Seus produtos são caros, mas tornam seu carro imbatível

DRAGON'S LAIR

Sai de baixo! O clássico arcade que fez história no PC já aterrissou no 3DO. E pousou em grande estilo! Os gráficos são impressionantes, o som é demais e a jogabilidade está em cima. Quem conhece os outros games da série não vai estranhar este Dragon's Lair para 3DO.

O esquema é o mesmo de sempre: você precisa tomar decisões simples durante cenas de desenho animado multicolorido. Um só erro e você volta para o início da cena. Se você já encanou a versão de DL para Sega CD, melhor ainda. Os games são idênticos, fora o visual e o som, é claro! Mas seria covardia comparar as duas versões. Coitado do Sega CD...



Logo no começo do game você ficará pendurado nesta ponte. Aperte B e ↑ para se livrar da enrascada



A loirinha vale tanto esforço, né? Ainda mais com este olhar salado...



O confronto final com o dragão é de tirar o fôlego de qualquer um! Coloque os neurônios para funcionar e acabe com ele



Que bicho louco! Use sua poderosa espada para acabar com a raça do monstro de gosma verde



Parabéns, Dirk, você venceu! Curta o seu prêmio. Preparado para a próxima?

C.P.U BACH



Que tal virar compositor? Com este CD, além de fazer seus sons, você ouve os clássicos de Johan Sebastian Bach

WAY WARRIOR



Sentindo falta de games de luta? Sossegue. Way Warrior até arrepia. Basta dar um look no visual para entender porque

OUT OF THIS WORLD



Já é clássico no PC, no Macintosh, no SNES e no Sega CD. A versão para 3DO é um absurdo de tão linda

BATTLE CHESS



Xadrez é cabeça, né? Mas quem sabe jogar não dispensa uma partidinha. E este é "o" game de xadrez

STELLAR 7



Que tal uma viagem pelo espaço? Um game com visual chapante e desafio legal

PETER PAN



Também marca presença no 3DO. A Electronic Arts fez um soft divertido, especial para a galera mais nova

PEBBLE BEACH GOLF LINKS



Este pode ser o melhor argumento para convencer o papai. Realismo total em altas partidas de golfe!

LEMMINGS



Não! Eles voltaram. Maiores e mais idiotas do que nunca, é um dos lançamentos seguros da safra 94. Um clássico de raciocínio

ALTAS BOMBAS NO FRONT

Depois de um início titubeante, com poucos games produzidos, as softhouses que fazem jogos para 3DO resolveram acordar. E como! Juntas, as empresas prometeram um pacote de 43 games para o primeiro semestre deste ano. E não pararam por aí. O poderoso grupo 3DO afirma que os felizes proprietários do console terão pelo menos 100 títulos à disposição até o final do ano. Haja fôlego! AÇÃO GAMES preparou uma listinha esparta com os títulos mais esperados. Acomode-se em algum lugar confortável e prepare-se para viajar. Bem-vindo. O futuro é aqui!!!

ROCK RAP'N ROLL 2



Se você se amarra em clips, é o seu presente. Dá pra fazer loucuras com este soft. Demais!!!

STAR TREK NEXT GENERATION



Atenção fãs da série: este vai sair do forno logo, logo. Quem checou disse que a versão para PC parece brinquedo...

SUPER PINBALL

BEHIND THE MASK

DESIGN: TONY TAYLOR E TONY ALDO (SAMS)



MULTI-BALL 1

É fácil jogar com duas bolas. Localize uma grande seta amarela, mire bem e acerte a bola no buraco. Assim que você completar uma palavra (JOKER na Jolly Joker, por exemplo), a máquina soltará uma segunda bola. Idem para a palavra GOLD em Blackbeard and Ironmen e WIZARD em Wizard. Na terceira e última bolinha, rola uma boiada: basta encaixar uma vez para pirar com duas bolas ao mesmo tempo. Moleza, né?

SORTEIO 2

Encaixe a bolinha no lugar indicado nas fotos para participar de uma grande loteria. Os prêmios são variados: pontos (de 1 a 20 milhões), bola extra e muito mais. Boa sorte.

JACKPOT 3

Para ganhar o Jackpot (prêmio acumulado) você precisa estar jogando com duas bolas e acertar a seta vermelha grande (mistério). Em seguida, acerte a seta amarela. Pronto: você leva a bolada. O prêmio é progressivo, ou seja, treine bastante e estoure a banca.

COMANDOS

← ou L - Fliper esquerdo

A ou R - Fliper direito

X ou B - Para lançar a bolinha e dar Tilt

JOLLY JOKER

Pinball com um palhaço bem parecido com o Coringa



Flipers, flipers, flipers!

A softhouse japonesa Meldac acaba de lançar o game Super Pinball- Behind the Mask. O cart é muito

legal. Talvez seja o melhor pinball já lançado para o seu SNES. Apesar de os gráficos serem apenas razoáveis e o som lembrar musiquinha de consultório dentário, o resultado final não fica comprometido. O game simula com fidelidade uma autêntica máquina de pinball. Com jogabilidade quase perfeita, Behind the Mask é imperdível para os amantes do gênero.

O cart é composto por três máquinas diferentes: Jolly Joker, Blackbeard and Ironmen e Wizard. O visual e o clima de cada um dos jogos é diferente, mas o funcionamento é idêntico. Você precisa seguir os mesmos passos para jogar com duas bolas ao mesmo tempo, multiplicar bônus ou ainda conseguir o recheado Jackpot. O desafio varia um pouco. Jolly Joker é a mais difícil das três e Wizard é a mais boba. Veja algumas das manhas espertas das três máquinas. Os números nas máquinas indicam os lugares para você fazer as manhas que estão numeradas no texto.

E prepare-se para estourar o placar!



WIZARD

Este tem o clima mais misterioso. O detalhe dos anjinhos barrocos é demais

BLACKBEARD AND IRONMEN

Um jogo com clima de piratas. O Blackbeard é um barbudo mal-encarado



P U M A

+

J O G G I N G



+

G Y M



+

B I K E

=

V E N G E A N C E

+

P A R T Y



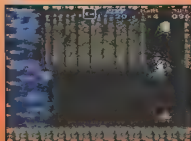
PUMA
TURN IT ON.



Saca o desenho animado do Inspetor Bugiganga, aquele policial todo atrapalhado? Pois é, o game ficou tão legal quanto o desenho. Um jogo de ação bem divertido e inteligente, no qual o Inspetor apronta mil e umas com seu chapéu cheio de artimanhas. Nesta missão, Gadget encara sete fases para salvar uma menininha raptada. O vilão, muito sacana, nunca aparece de frente e se esconde atrás de uma cadeira. Para salvá-la, você precisa pegar "trocentos" itens e utilizá-los no momento certo.

AÇÃO COM BOM HUMOR

Saque algumas dicas e aprenda a encarar os chefes.



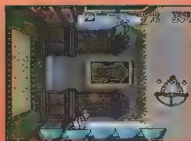
Caja neste buraco e fature uma bela fase de bônus...



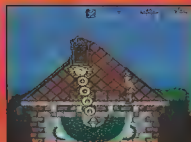
... onde você deve correr muito para pegar a maior quantidade de itens



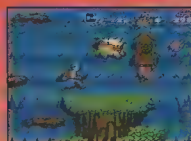
Fique esperto: os pisos mais claros camuflam alçapões bem sacanas



1º chefe - E o lustre: abaixe-se quando as chamas vierem e desça o braço



2º chefe - Cuidado com esta lâmina gigantesca: acerte a cadeira, pulando das plataformas



3º chefe - Cuidado na cachoeira. Pegue coroa na cabeça dos nadadores



4º chefe - Acerte as mãos da cadeira enquanto elas estiverem brilhando



5º chefe - O rosto de faraó joga tumbas em você. Pule de plataforma em plataforma e bata no vidro da cabine



6º chefe - Comece batendo pela frente. Acerte-o por trás após ele saltar



COMANDOS

- A - Usa item
- B - Pulo
- L ou R - Troca item
- Y - Soco pra frente
- ↑ + Y - Soco para cima
- ↓ + Y - Chute para frente

ITENS

Alguns itens são limitados e outros você pode usar à vontade. Depende da quantidade de chapéus (hats) disponível. Veja para que serve cada item e quantos chapéus cada um gasta.

- Escalera paredes (Gasta 1 chapéu)
- Explode paredes e solos (3 chapéus)
- Para agarrar-se e pendurar-se (ilimitado)
- Solta miniaturas de Gadget que atacam os inimigos (4 chapéus)
- Arrebenta o inimigo onde estiver
- Faz você voar para qualquer canto da tela
- Vale uma vida extra
- Aumenta a quantidade de chapéus
- Ilumina telas escuras
- Bata neste item e pegue outro depois
- Joga bigorna que destrói todos os inimigos

BARBADA! PODE SE LESTREPAR À VONTADE. O GAME POSSUI CONTÍNUOS INFINITOS

A moçada brasileira já pode curtir a nova versão do game The Legend of Mystical Ninja, lançada no Japão com o nome de Goemon 2. No primeiro jogo, dois ninjas baxotes detonavam muitos inimigos, para livrar o mundo do domínio de um ninja maligno. Um de seus desafios era detonar num videogame, e a galera que alugava este cartucho se divertia com o "brinde", jogando clássicos como Contra, Castlevania e Gradius - todos jogos da softhouse Konami, que criou o Goemon.

Nesta versão, como na primeira, uma parte do jogo tem formato de RPG. Ou seja, você tem de responder várias perguntas, que mudam o rumo do jogo. Como apenas algumas fases têm perguntas, você pode pegar o cartucho sem grilos, seja em inglês ou em japonês. Dá para curtir a maior parte do jogo, mesmo sem saber a língua. Debulhamos o cartucho japonês, que está rolando nas lojas com o nome Gemon 2.

THE LEGEND OF MYSTICAL NINJA / Konami			
Aventura		1 ou 2 jogadores	
Cartucho japonês			
			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

ITEMS

MOEDAS	Dinheiro para comprar outros itens
GATO	Aumenta poder da arma
GATO AMARELO	Aumenta ou completa a barra de energia
ELEFANTE	Marcador da tela

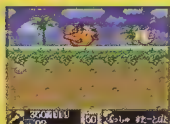
B	Pula
Y	Golpe
L ou R	Troca a arma

COMANDOS PARA O ROBÔ

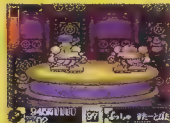
Eles mudam durante o jogo

A	Magia
B	Golpe forte
X	Tiro
Y	Golpe fraco
L ou R	Defesa

PULTE E DETONER!



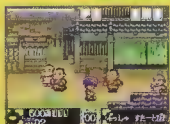
Detone este peixe e use o seu corpo como um belo jet ski para arrenhar os inimigos



Neste duelo selvagem, destrua o outro robô com tiros ou jogando-o para fora do ringue



Na vila, aposte dinheiro com a moça: você ganha se tirar 11 ou mais, usando três dados



Na vila, não bata em ninguém, senão todos viram fera com você. Entre nas casas para bater papo e pegue dinheiro com a velhinha



Encarar este robô não é fichinha. mire e use os comandos especiais para detoná-lo



Para sair da vila há uma pegadinha: entre nesta casa e compre a peça da direita, senão os guardas não liberam a saída



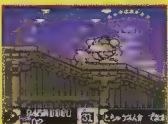
Suba pulando pelas plataformas para chegar a este lugar, onde há 2 potes com dinheiro e outro com um gato amarelo



Esta fase é uma piada: defone logo os carinhos antes que eles corrompam o tronco e você caia



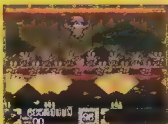
Pule nos tambores e guarda-chuvas. Ao subir, cuidado para não bater a cabeça nos bambus no teto



Detone o lutador de sumô e use seu corpo como um robô-carro destruidor



O gigante vai tentar deitar você com um soco. Salte a ponte depois que ele a destruir



Aperte B várias vezes para que os leques não parem de se mexer. Senão, você cai e dança!

CONVOCAÇÃO adidas

**mostre que você é bom de bola e
garanta sua convocação para a copa.
é só responder:**

QUAL O FABRICANTE DA BOLA OFICIAL DA COPA 94?



**VOCÊ PODE VER A COPA DE PERTO,
COM TUDO PAGO!
E AINDA CONCORRE A 05 KITS ADIDAS
COMO ESTE DA FOTO.**

O vencedor verá a Copa



(011) 259-4322

CONCORRE, SEMPRE, AO EMPENHO
na CONVOCAÇÃO ADIDAS
GAMES - Av. das Nações 136
Box 5772 - CEP 05669-000
São Paulo/SP



Nome _____

Endereço _____

CEP _____ Cidade _____ Estado _____

Telefone _____ Código DDD _____

Idade _____ Nº de camisa _____ Nº de calção _____

O FABRICANTE DA BOLA OFICIAL DA COPA 94 É A

PROMOÇÃO

adidas

APIO

**AGAO
GAMES**

R E G U L A M E N T O

1. A convocação CONVOCAÇÃO ADIDAS é aberta a todas as pessoas que queiram participar e que residam no território nacional. Cada concorrente poderá participar com quantos cupons quiser desde que enviados em envelopes separados. Os cupons deverão estar preenchidos totalmente e fazer a resposta correta. Só serão válidos os cupons originais. Os cupons que não atenderem as especificações acima serão considerados nulos. Cada cupom deverá ser enviado num envelope para: **EDITH BARCEL - CONVOCAÇÃO ADIDAS/GAMES**, Avenida das Nações Unidas, 5772 - CEP 05669-000 - São Paulo - SP. Os prazos para o envio são: primeiro

concurso, de 01/04/94, até 01/05/94, e o segundo, de 01/06/94, até 01/07/94. O sorteio será realizado na sede da Editora Azuli, no dia 04/04/94, com livre acesso às empresas. O sorteio será efetuado em duas fases consecutivas. Na primeira fase, serão sorteadas 10 cartas cujos contemplados terão direito a uma CONVOCAÇÃO composta de 1 (uma) bola de futebol, 1 (uma) chuteira de futebol, 1 (uma) par de chuteiras e 1 (uma) moqueta de futebol da Adidas. Na segunda fase, os ganhadores serão desviados à uma de outras sete modalidades premiadas. Nesta segunda fase, serão sorteadas apenas 10 cartas, sendo que as contempladas terão

direito a uma viagem a São Paulo, Estados Unidos da América, no período de 18/06 a 05/07/94 para assistir à primeira fase e às finais de final da Copa do Mundo. Juntamente com a passagem aérea, o vencedor terá direito a hospedagem, refeições e ingressos para os jogos do Brasil. Os vencedores serão avisados por telegrama e terão seus nomes publicados na revista GAMES, edição nº 8. Não podem participar desta promoção os funcionários das empresas envolvidas (a Editora Azuli, Adidas e a Azuli Turismo) bem como seus parentes. Condição autorizada pelo Ministério da Fazenda sob nº 01/94/144284.



TETRIS

BATTLE GAIDEN

SEJA RÁPIDO.
AS LINHAS
ELIMINADAS
PASSAM
PARA O
OPONENTE

Artwork: Emiliania, Tatsu & Ponsard/2DS MAFS

Os jogadores de Tetris Battle Gaiden podem escolher a velocidade e o tamanho das peças. A estratégia é a mesma: usar as peças para formar linhas completas. Mas, nesse jogo, as peças são controladas por personagens de jogos de luta. Os jogadores podem escolher entre 10 personagens, cada um com habilidades únicas. O jogo é dividido em 10 níveis, cada um com uma temática diferente. O jogo é muito divertido e desafiador. É uma ótima opção para quem gosta de jogos de estratégia e de luta.

Era uma vez...

Numa ilha de um lugar qualquer moram os personagens que vão desafiá-lo. Se você conseguir dar um pau em todos, terá de enfrentar a etapa final, o dragão e o desafio da linda princesa.



Ok, está tudo em japonês mas é o seguinte. A primeira opção é para um jogador contra o computador, a segunda para dois jogadores e a terceira é o Option. Escolha a velocidade, o nível de dificuldade e a batalha com ou sem magias.

Tetris com magia?

É a grande sacada. Os blocos que caem você já conhece. No meio deles pintam bolinhas. Quando você elimina uma linha com bolinha, esta passa para o seu marcador na lateral. Você pode acumular várias delas e utilizar as magias para atrapalhar seu adversário ou melhorar sua tela. Além do desafio próprio do game, a farda do jogo são as magias. Detonamos todos os bloquinhos e mostramos as magias de alguns personagens.

PARA VOCÊ ENTENDER MELHOR

Magia 1 - uma bolinha

Magia 2 - duas bolinhas

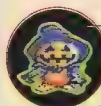
Magia 3 - três bolinhas

Magia 4 - quatro bolinhas



Mirurun

- 1 - Elimina os próprios blocos
- 2 - Embaralha as pedras do adversário
- 3 - Faz subir mais blocos na tela oponente
- 4 - Causa uma explosão na tela oponente



Halloween

- 1 - Arruma os próprios blocos
- 2 - Deixa a tela do oponente escura
- 3 - Rouba as bolinhas do adversário
- 4 - Solta fogos no inimigo



Wolfman

- 1 - Corta ao meio os próprios blocos
- 2 - Deixa a peça do adversário lenta
- 3 - Faz a peça do adversário cair bem rápido
- 4 - Cobre falhas no muro criado pelo adversário



Shaman

- 1 - Organiza melhor os próprios blocos
- 2 - Tira o controle das peças oponentes
- 3 - Faz um muro abaixo das pedras do oponente
- 4 - Cria tempestade que tira as falhas dos seus blocos



Aladdin

- 1 - Joga as próprias peças para o oponente
- 2 - Solta raios
- 3 - Igualas as telas
- 4 - Faz as peças do oponente imitarem o movimento que as suas peças fazem

OUTROS PERSONAGENS



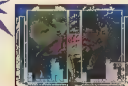
PRINCESA



BIT



NINJA



TELA DUPLICADA



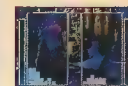
PEÇAS EMBARALHADAS



ROUBANDO AS BOLINHAS



CRIANDO UM MURO



O DRAGÃO



O DESAFIO DA PRINCESA

"EU QUERO PRO"

NA HORA DA COMPRA
NÃO SE ENGANE COM
AS "IMITAÇÕES". SE TENTAREM TE "EMPURRAR" OUTRA MARCA, MOSTRE ESTE ANUNCIO.



SÓ O LEGÍTIMO
VEM COM CHAVEIRO

Chips do Brasil

A VENDA NAS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS — VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

BRASIL: Lojas Americanas • Megale • **BR:** Fotostudio • Foto Elite • Eletrônica Data • Star Presentes • Foto Ueda • Dolar Som • Eletrônica Santana • Rede Brasileira de Supermercados • Carrefour • JM Toy's Games • Tech Video • Dancin da Costa • Edredão Plaza • Gomenque • Eletrônica São Clotilde • Mapon • Rival Foto Som • Mical • Catódica Dora • J.P.C. • Ondulac • G.P.B. • Juleia • Foto Bela Gerian • Power Conversion • Brasmas • K.H. • Bruno Bilo • Reliquiana Okada • Lojas Nippon • Eletro Sol • Bazar Flipper • Ponta Fria • Reliquiana Mante • Casa Banco do Brasil • System Games • Tity's Video • Pass Mendonça • Supermercados D'Ávila • **INTERIOR:** Sina Megamex • Carrefour • Biquelarm • H-Tec • Brasmas • Tawati • Fernando • Ali Odeir • Baurito Briqueleto • Casa Burg • Curupelê • Foto Dora Farvan • Marjorie Video • Supermercado Euzélio • Dade Presentes • Pop Games • João Som • Prudentópolis • Vidéos • **PA:** Fotomagia • Pompadour • Ponta Fria • Avilae • W. Slick • Teleng • Duda Soriano • Lelo Foto • Doca Super • Carrefour • Fotostudio • Slogos • Deplo • Chame Distribuidora • Neo Boy • **MG:** Casa Harmonia • Kita Colônia • Carrefour • Transadora • Rolar Plus • Hit Som • Eletrônica Guirani • Eletrônica Futuro • Eletrônica Musical • Foto Plus • Sam Macon • R. Chace • Brasmas • Sander • Foto Rattes • Fapesom • Tempus Discos • Casa Assis • **MS:** Hermes Marcelo • Game Center • Foto Marçal • Trademom • Amplison • Eletrônica Video Som • Audio Color • Ueda • Cel Video • Brasmas • Lojas Sora • Poltronica • J. Macabura • Dovic • Ali Games • Yes • Daseem • Fantasma Games • Shok Som • Carrefour • **SC:** Som Macon • Lojas York • World Games • K.O. • Onco Boreas • Bellen • Foto Lusa • Lojas Klen • Falho • **RS:** Focete Video • Jo Lasso • Lojas Multisom • Sinar • Viperom • Pellico Musical • Rádio Vitória • Novaleto • Eletro Rádio Aspas • Casa dos Gravadores • Arvo Decker • R. B. Luvina • Toca Video • Griffe • Mil Som • **CE:** Eletrônica Adal • Top Data • Eletroeletrônica Confinança • F. Walter • King Uda • Eletrônica TV Som • S. Nobre • Vital • Eletrônica TV Rádio • Lojas Paraisópolis • Vital Games • Gallatin Games • **PE:** Game System • Air Video • Lojas Varão • Super Toy • Hyper Shock • Master Briqueleto • Wac • **PI:** Taveira • Águia Menor • Gravidade • DJ Shop • Ponta Fria • **GO:** Brasmas • **PR:** Game Menu • **PA:** Fox Video • **MS:** Brasmas • A. Shock • Tempus • **MT:** Brasmas • Elze Foto • Nova Dimensão • **RS:** Eletrônica Yung • Eletrônica Rangel • Fokus Som • Imagem • Joaquina • Reliquiana Vieira • Novex • **BA:** Bruden Som • Conaquel • Dan Shock • Sekure Ito • **AL:** M. Shuck • Interom • **MA:** Zena Francis

The Adventures Of

Dr. Franken

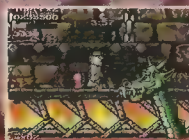


ITEMS	"P"	Vale pontos
	Caixa azul	Aumenta sua energia
	Pilhas	Também aumenta sua energia
	Miniatura de Dr. Franken	Vale uma vida extra
COMANDOS	A	Chute para direita
	B	Fuio
	L	Magia
	R	Magia paralisante
	X	Go de facão
	Y	Chute para esquerda

...e o zini... cateleiras das...
...e o zini... cateleiras das...
...e o zini... cateleiras das...
...e o zini... cateleiras das...

BAITA ROLÊ

Cada lugar corresponde a uma fase, onde você deve encontrar as quatro partes de um item e depois achar a saída para mudar de estágio. E você dispõe de um tempo limitado para cumprir o objetivo.



Você...
...os qu...

Você...
...os qu...

Você...
...os qu...

Você...
...os qu...

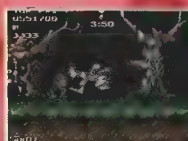


Você...
...os qu...

Você...
...os qu...

Você...
...os qu...

Você...
...os qu...



MEGA MAN X

A galera que curte Mega Man está na expectativa desde a edição 52. Você já conhece os robôs criados pelo Dr. Willy para acabar com Mega Man e agora vai saber como encargar os subchefes e o chefe. Sigma. Sem mais delongas, vamos lá!

VOCE PRECISA SABER DISSO

Quando quebrando estes blocos de fase do Mammuth, você encontrará o subchefe, que aparece na 1ª e 3ª



AS ARMAS

Vencendo os oito robôs, você ganha a arma de cada um deles. Para carregar estas armas e descobrir seus efeitos, aperte o botão X até que Mega Man fique cor-de-rosa.

X-BUSTER Sempre com Mega Man. Quando carregada fica mais forte e tem outros efeitos

HORMING TORPEDO Arma do Launch Octopus. Dispara torpedos que seguem o inimigo. Carregado, solta torpedos maiores

STING CHAMELEON Sua arma é a C. Sting. São três tiros. Quando carregada, faz X mudar de cor e ficar invencível

ROLLING SHIELD É a arma do Armadillo. Solta bolas azuis. No máximo, faz uma proteção ao redor de X. Mas ele não atira quando está protegido por ela. Também detona inimigos quando encosta neles

FIRE-WAVE Arma do Flame Mammuth. É um lança-chamas. Carregado, solta ondas de fogo

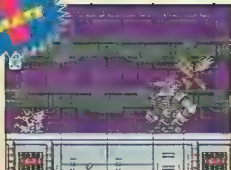
STORM TORNADO Arma do Storm Eagle. Carregada, dispara os tornados para cima e com força

SPARK MANDRILL Electric Spark é sua arma. São raios que, quando carregados, correm a tela para os lados

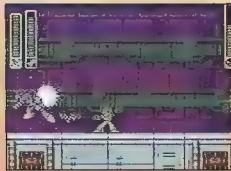
BOOMERANG CUTTER Arma de Boomer Kuwanger. Quando carregada, solta boomeranges grandes

SHOT GUN ICE Arma do Chill Penguin. Solta bloquinhos de gelo. No máximo, faz plataformas

Para cumprir sua missão de devolver a paz à Terra, nosso herói deverá enfrentar Sigma em quatro fases com muitos chefes.



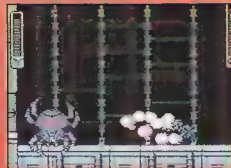
CHEFE-ROBOÇÃO Zero aparece para ajudar você a derrotá-lo. Ele se agarra ao monstro metálico



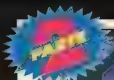
Use o torpedo até o robô explodir. Mas Zero leve de sacrificar-se. ...



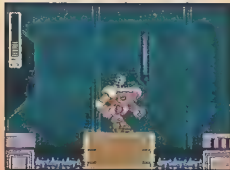
CHEFE-BUMERANGUE - Use o Torpedo. Com a arma certa, os chefes não têm vez



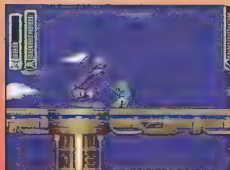
CHEFE-ARANHA - X-Buster é a melhor arma. Ataque quando o bicho abrir os olhos. Fique esperto com os filhotes que ela solta



CHEFE-PINGÜIM - Não se assuste com os pinguins de gelo que ele manda pra você. Use o Fire-Wave bem perto do inimigo



MANHA - Para dar um rolê na boa pegue esta armadura de robô antes deste cara

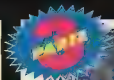


CHEFE-ÁGUA - Ele vai em varias direções e libera fubotas. Use a arma do Camaleão

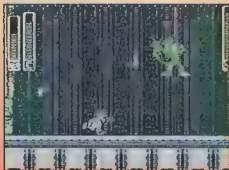


CHEFE-F.O. - O bicho oculta a lava toda. Fim e na lateral direita, dando a 3ª pista, tem a principal pista, um labirinto

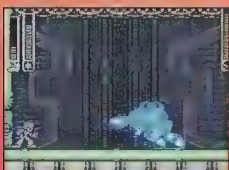
**LEMBRE-SE
DE MANTER SEUS
TANQUES DE ENERGIA
SEMPRE CARREGADOS.
SEM ELES, VOCÊ NÃO
CONSEGUIRÁ VENCER OS
BOBÔS E SIGMA NA
ETAPA FINAL**



ARMADILLO - Use o Spark. Este cara é goiaba. Ele pisca e muda de cor. E também vira um tornadinho



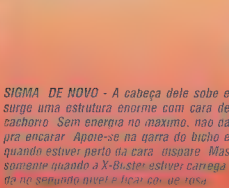
CAMALEÃO - A arma detonante para este cara é o Boomerang Cutter



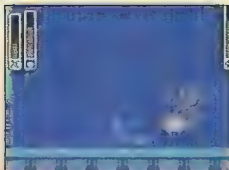
MANDRILL - É moleza. Use a Shot Gun Ice e congela o varas vezes. Bye bye, cursa-fria!



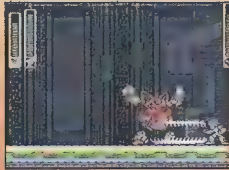
MANHA - Suba e desça pela tubulação, destruindo os bichinhos que pintam na esquerda, até encher o marcador



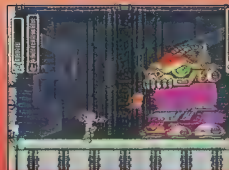
SIGMA DE NOVO - A cabeça dele sobe e surge uma estrutura enorme com cara de cachorro. Sem energia no máximo, não dá pra encerrar. Apoie-se na barra do bicho e quando estiver perto na cara, insuflar. Mas somente quando a X-Buster estiver carregada de na segunda nível e ficar com a cor rosa



OCTOPUS - Use a arma do Armadillo e, se precisar, conclua o serviço com a X-Buster



MAMUTE - Este é babinha mesmo. Use o Storm Tornado



CHEFE TANQUE - Esta coisa estranha tem duas partes que quer/n esmagar-lo. Vp de Tornado



SIGMA - Destrua o cachorro de Sigma com a arma de gelo que ele aparece.. Suba na parede para fugir de sua espada. Quando ele estiver descendo e, no meio da tela, detone





Mais rápido que nunca, Sonic 3 aterrissa no seu Mega com muitas novidades e cenários animadíssimos. O amigão Tails também comparece pra ajudar. Só pra relembrar, Sonic desfila pelo mundo dos videogames em muitas versões: as primeiras, Sonic, the Hedgehog 1 e 2, e as do Natal passado: Sonic CD, Spinball e Chaos. E se você é fã do esperto porco-espinho não perdeu nenhuma e não vai marcar justamente nesta.

O que vai rolar

Em *Sonic 3*, nosso herói enfrenta um novo problema: um bicho vermelho chamado Knuckles, muito parecido com o próprio Sonic. Ele é o último descendente da tribo da Ilha Floating e foi submetido a uma lavagem cerebral pelo Dr. Robotnik. Ele pensa que Sonic é seu inimigo e roubou as sete esmeraldas. E aí, já viu, né? Sonic vai enfrentar muitos perigos e as maldades de Robotnik em sete zonas, com duas etapas cada uma. Recuperar as esmeraldas é o mais difícil! O game tem o mesmo pique das outras versões, mas é um pouco mais fácil. Seja rápido, seja sônico!

Mais loopings

Sonic 3 traz mais loopings e descidas que a segunda versão e o porco-espinho entra neles ainda mais rápido que antes. Todas as fases têm agora um ou dois subchefes. A música nova ficou um diacho de linda e os gráficos estão 10. Em compensação, você vai penar pra pegar as esmeraldas.

AS NOVIDADES

- 1 - Nas versões anteriores, os itens estavam em pequenos televisores. Agora, aparecem em telas de computador e pintam muitas pelas fases.
- 2 - A raposa Tails pode carregar Sonic quando está voando. No jogo a dois, basta encostá-lo no porco-espinho.
- 3 - Esta cart tem bateria, ou seja, você pode gravar seu jogo e continuar quando quiser. E dá pra gravar até seis jogos e continuar qualquer um: sozinho ou jogando a dois.
- 4 - As fases de bônus também inovam. São de dois tipos. Numa você coleta as esmeraldas e na outra, itens e pontos.

Poderes e itens

Sonic dispõe de novos poderes para conseguir seu objetivo. Estes poderes estão nos computadores. Ao destruí-los cada um, Sonic adquire um poder e usa-o até algo encostar nele. Saque quais são:

Gota de água - Forma uma bolha para atravessar a água, com ar infinito, ou dar pulos.



Fogo - Forma um campo de proteção e, apertando pulo 2 vezes, solta jato.



Raio - Cria um campo magnético que atrai as argolas, apertando pulo 2 vezes.



Argola - Dá dez argolas.

Estrela - Dá invencibilidade.

Rosto do Sonic - Vida extra.

Rosto do Robotnik - Não pegue: ele tira todas as argolas.

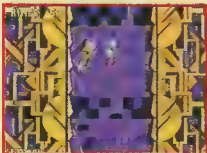


FASES DE BÔNUS



DAS ESMERALDAS

Uau! A fase das esmeraldas vai deixar você tontinho. Pule na superargola para entrar. Você deve pegar as bolinhas azuis e desviar das vermelhas: se esbarrar, um abraço! As que têm estrelas são molas que podem empurrar você para uma vermelha. Só pegando todas as bolas azuis você leva a esmeralda.



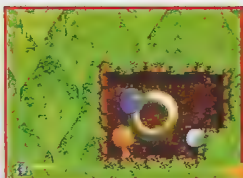
DOS ITENS

Basta pular no poste da estrela. Mas você precisa ter pelo menos 50 argolas. As fases rolam na Gumball Machine (aquelas máquinas de bolinhas de chiclete). Bata nas alavancas para derrubar as bolinhas que têm itens e vá atrás deles. Suba novamente e pegue o quanto puder. Seja guloso! Ploc!

ANGEL ISLAND ZONE

Esta fase, como as seguintes, é recheada de argolas, inimigos e itens. Fique esperto pra encarar todas elas e boa sorte!

ACT 1



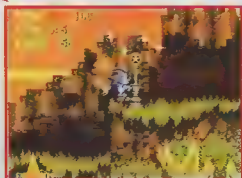
Uma só que argola! Fase de Bônus esmeraldas à vista

Espie estes computadores. Poderes terríveis aguardam o herói

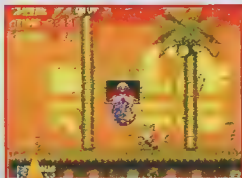
Empurre a pedra e caia no buraco. Adivinhe, não há itens lá embaixo?



Pesque o árvore oca há uma vida. Como alcançá-la. Desça e faça a fase pela esquerda até conseguir pegá-la



Ops! Este poste marca a tela e, se você tiver 50 argolas, entra na fase de bônus de itens

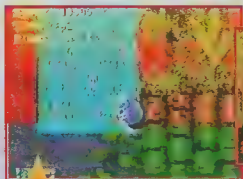


Rebata as placas que caem. Diferente do Sonic 2, em cada rebatida você descola 100 pontos. Quando ela pára no chão, dá itens

ACT 2



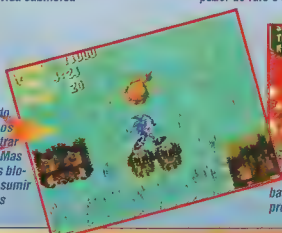
Com o poder da gota de água, Sonic consegue pegar esta vida submersa



Que choque! Se o porco-espinho está com o poder do raio e cai na água, perde o poder



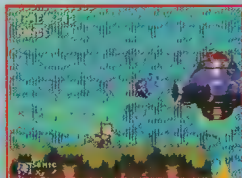
Pisando nesta base redonda, Sonic consegue quebrar um pagodão lá embaixo



Siga pulando nos blocos para encontrar mais itens. Mas cuidado: os blocos podem sumir de seus pés



Esta nave estranha que atira bombas é um aviso de que Robotnik está próximo. Não pule, apenas corra



CHEFE - Robotnik solta jatos de fogo. Ataque com seu pulo sem parar. Depois de acertar com o vilão, ele libera animais que estavam presos

COMANDOS

Botões A, B ou C - Pulo

Pulo + pulo no alto - bola de fogo

↓ + pulo várias vezes - Girada sônica

Pulo 2 vezes rapidinho - Faz Tails voar com o rabinho



CONTINUA

HYDROCITY ZONE

Nesta fase aquática, Sonic precisa de ar para sobreviver. Por isso, pegue todas as bolhas que subirem ou estoure os balões para não dançar! Cuidado com as piranhas: uma mordida e adeus vidinha.



Ao descer este buraco, pegue uma caixa de 10 argolas e uma invencibilidade à esquerda

Pule na mola e entre numa sala secreta à direita. Pule mais molas e dependure-se na esteira para ir a outra sala secreta



Subchefe - Espere no canto da tela e pule nos ataques laterais. Quando ele ficar no meio, detone-o sem parar

ACT 2



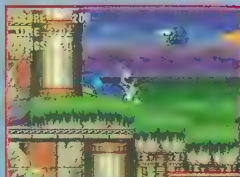
Na saída do Looping, pare para a esquerda depois da corrente e descole uma invencibilidade na sala secreta

CHEFE - Quando ele ativar a turbina, fuja longe! Use suas minas para pular alto. De porras sempre que ele marcar boboira

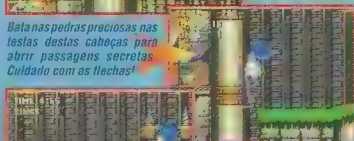
A mãozinha lança Sonic para dentro dos loopings no maior gás para ele recolher muitas argolas

MARBLE GARDEN ZONE

Esta fase é típica do Sonic. Descidas e muita velocidade o tempo todo. Fique ligado nas setas, que mostram para onde ir. Pegue o item de 10 argolas logo no início e pule na parede para entrar numa sala secreta.



Vire uma bolinha ao lado destes discos giratórios no chão para que eles abram passagens secretas



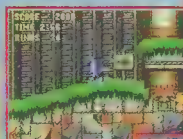
Bata nas pedras preciosas nas testas destas cabeças para abrir passagens secretas. Cuidado com as flechas!



Subchefe - Este inimigo é fácil de detonar! Bata nesta brigadeira do duas pontas só por baixo

ACT 2

Não suba com esta plataforma. Salte e, ao cair, vá à direita para jogar uma fase bônus de esferais



A passagem indicada pela seta está bloqueada. Detone a cabeça na parede, à esquerda, para abrir o caminho

Chefe - Você precisa da ajuda de Tails para detoná-lo. Use para controlar Sonic e Tails no mesmo joystick!



ACT 1

ACT 1

CARNIVAL NIGHT ZONE

Esta fase rola à noite, num enorme parque de diversões, com muitos tobogãs, plataformas e rampas. É muito fácil se perder. Salte entre as plataformas usando os balões ou pegue uma carona neles.

ACT 1



Pule muitas vezes em cima da plataforma à esquerda para fazê-la subir. Use a roda giratória para ser arremessado



Pule entre as três colunas de tela e caia numa plataforma para uma fase de bônus



Subchefe - Fique no canto da tela para que a seta do vilão seja atraída contra ele mesmo

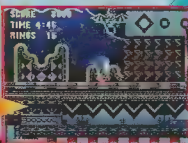
ACT 2



Detone logo os morcegos. Eles são persistentes e não desistem de perseguir-lo



Se você ficar preso, faça a lata de lata gigante se mover mexendo o Direcional pra cima e pra baixo



Chefe - Fuja da bola. O inimigo joga seus raios nela. Detone-o quando ele descer ou voe até ele com a ajuda de Tails

MODO COMPETITION

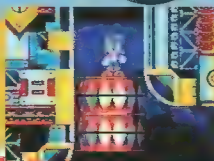
São três fases. Você pode escolher um dos três personagens para tirar um racha a dois, ou apenas treinar.

Grandprix - Corrida para até dois jogadores, com ou sem itens, com uma sequência fixa de fases.

Match Race - Corrida para dois jogadores, com escolha de tela

Time Attack - Você joga sozinho para marcar recorde ou apenas treinar.

ANTES DE JOGAR COM SONIC,
USE TAILS PARA FUÇAR AS FASES E
SACAR MELHOR ONDE ESTÃO
ITENS E PODERES



SEM UM JOYSTICK
COM SLOW MOTION É
MUITO DIFÍCIL PEGAR AS
ESMERALDAS

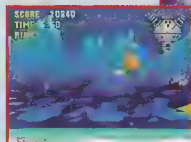
CONTINUA

ICECAP ZONE

Você começa esta fase polar em cima de um par de esquis. Aproveite para se divertir à beça e pegar muitas argolas num rolê em cima da neve.



Empurre esta plataforma para pegar uma caroneta de trenó e passar por tudo na boa



Pegue impulso antes de entrar nestes balanços para ser levado para o andar de cima



Suba chefe - Bata neste vilão na hora certa. Espere as bolas de neve ficarem na horizontal para pular nele

Cuidado com a fumaça fria. Ela pode prender Sonic num cubo de gelo

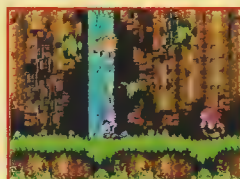
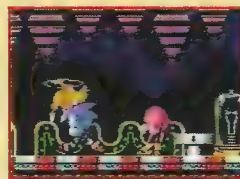
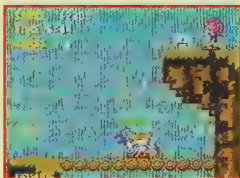


Não quebre a fiação com a cabeça do Robotnik. Pule no trampolim e, no topo, pegue dois itens valiosos, à esquerda



Chefe - Os tiros de gelo vão sempre para o meio, direita e depois esquerda. Encha-o de porrada logo depois de ele atirar para o meio

KNUCKLES TIRA UM SARRO



Knuckles é um pentelhinho! Durante todo o jogo ele aparece para atazanar a vida de Sonic e tirar um sarro dele quando ele se ferra! Só que no final, é o Knuckles que dança!

CADA 100 ARGOLAS DÃO UMA VIDA



NO COMBATE FINAL COM ROBOTNIK, TAILS NÃO AJUDA VOCÊ

LAUNCH BASE ZONE

A última fase é a mais longa de todas. A música é forte e há uma torcida de fundo que aumenta a tensão da gente. Dá o maior gás, antes do combate final com Robotnik.

ACT 1



Pegue uma carona nesta corrente para pular muitas aréas

Suba a plataforma à esquerda e bata na chave, na parede, para abrir a passagem no lado direito da tela



Surfcheife - Espere a hora certa para detoná-lo e bata bem no meio

ACT 2

Cuidado com o fogo na descida. Para abrir uma passagem, lá embaixo vá para a esquerda entre na parede



Estorne este tubo e vá para baixo da água para der um super rolê por dentro dos canos o pegar dois itens valiosos na saída



Chefe - Fique no canto esquerdo até ele lançar uma bola. Ai, suba e detone sem parar

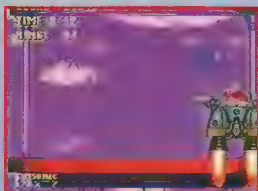
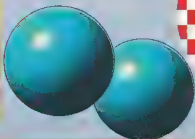


O COMBATE FINAL

Derrotar o Dr. Robotnik não é coisa fácil. Desta vez o vilão usa várias naves, que são suas melhores engenhocas. Procure reunir o máximo de argolas e itens de proteção antes de enfrentar o maligno.



Sonic pega uma carona na nave de Robotnik e vai para o confronto final



Este foguete é destruído por etapas. Pule nele logo depois do tiro de laser. Cuidado com a bola que gira em torno do vidro

Desvie dos ataques de Robotnik, e pule entre o vidro e a base (na "barriga") para detoná-lo

MICROCOSM

Microcosm é um jogo de estratégia em tempo real, desenvolvido pela empresa brasileira de desenvolvimento de jogos, a Microcosm. O jogo é baseado no conceito de "viagem pelo corpo humano", onde o jogador controla uma nave espacial que se move através do corpo humano, destruindo inimigos e coletando recursos.

O jogo é dividido em três fases principais: a primeira fase é a "viagem pelo corpo humano", onde o jogador controla uma nave espacial que se move através do corpo humano, destruindo inimigos e coletando recursos. A segunda fase é a "viagem pelo corpo humano", onde o jogador controla uma nave espacial que se move através do corpo humano, destruindo inimigos e coletando recursos. A terceira fase é a "viagem pelo corpo humano", onde o jogador controla uma nave espacial que se move através do corpo humano, destruindo inimigos e coletando recursos.



CONHEÇA SUA NAVE



Na parte de cima da tela, da esquerda para a direita, veja sua pontuação, barra de energia e número de vidas. Embaixo, as armas que você pode usar em cada fase. Elas são numeradas

COMANDOS

- A - Atira
- B - Seleciona arma
- C - Bomba/Escudo

UMA VIAGEM PELO CORPO HUMANO

NA VEIA CEFÁLICA

Enquanto você estiver dando um rolê pela veia cefálica, procure detonar principalmente as naves grandes para ganhar munição. Nesta fase, suas armas são: 1) Tiros infinitos; 2) Tiro duplo; 3) Tiro triplo; 4) Tiro grande e forte; 5) Tiros fortes seqüenciados; e 6) Bomba.



No trajeto, você encontra vários seres vivos estranhos, nadando pelo corpo humano. Detone-os para fazer pontos



CHEFE -- Atire na bola no centro desta nave logo depois que ela soltar um raio. Ela lançará mísseis em seqüência. Cuidado!



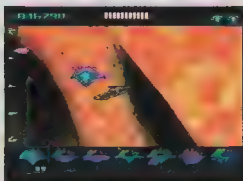
Detone as naves que circundam a base "Portai" (a esfera gigante) e entre nela para mudar de nave

PARTE 2

Aqui você deve destruir o inimigo antes que ele chegue a sua meta. Com a nova nave, suas armas passam a ser: 1) Tiros infinitos; 2) Tiro duplo; 3) Tiro triplo; 4) Bola giratória de proteção; 5) Tiros fortes seqüenciados; 6) Argola grande; 7) Proteção.



Detone esta fileira de naves para ganhar um item. Ele será essencial para você completar a missão desta etapa



Destrua a nave prateada e comprida logo no início da fase. Ela lança tiros duplos e triplos de laser. Cuidado!



Tiros comuns quase não afetam esta nave, por isso, não desperdice suas armas mais fortes em outros inimigos

NO FÊMUR

Você está dentro da coxa, perto do fêmur, o maior osso do corpo humano. E deve caçar o máximo de naves possível. Mas os inimigos agora estão mais velozes e poderosos. Sua nova nave tem: 1) Tiros infinitos; 2) Tiro duplo; 3) Tiro triplo; 4) Bola giratória de proteção; 5) Tiros fortes sequenciados; 6) Argola grande; 7) Bomba.



As veias são estreitas nesta fase e as naves te atacam pela frente, aos montes. Você precisa ser muito rápido para se safar!



Esta nave amarela lança um tiro laser super poderoso, que come a sua barra de energia como se fosse pipoca. Cuidado



CHEFE – Delate a bola verde e fique longe da abertura dos canhões na frente da nave



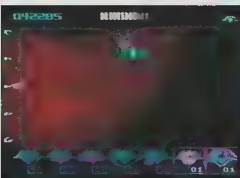
Desta vez, quando você retornar à base, terá de enfrentar um número ainda maior de inimigos

PARTE 2

Aqui você sai novamente numa caçada à nave da frente. Mas, no lugar da bomba, você tem agora um escudo de proteção.



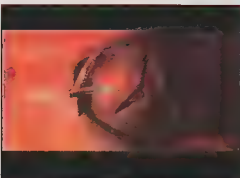
Destrua esta nave antes que ela chegue a seu objetivo. Cuidado com os mísseis que ela dispara para trás



Usando a argola grande você tira quase toda a energia do inimigo. Confira o marcador na lateral esquerda da tela



Fique na parte de baixo da tela e não pare de se mexer de um lado para o outro. Assim fica mais difícil para o inimigo te acertar



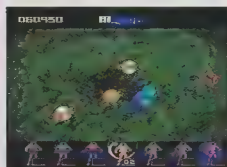
Depois de destruir a nave, você chega perto da válvula do coração humano. Muito perigo, mas um visual chocante!

VÁ DIRETO À ÚLTIMA FASE: O CÉREBRO



Estas passwords te levam direto para a última fase e para o combate com o chefe final: um robô que controla o cérebro do presidente da Cyber Tech

Dentro do cérebro, as veias e artérias são muito pequenas. Por isso, você tem de fazer a fase inteira sem uma nave, usando apenas sua roupa especial – que está armada até os dentes, é claro! As armas são: 1) 99 tiros; 2) Tiro duplo; 3) Tiro triplo; 4) Bola giratória de proteção; 5) Tiros fortes sequenciados; 6) Argola grande e 7) Fogo azul.



Sua arma mais poderosa é o fogo azul. Use-a sempre que possível para detonar os inimigos



CHEFE – Atire na "boca" e cabeça deste robô. Se você falhar, será engolido!

COMANDOS

A - Tiro B - Pulo C - Grapagem

VOCÊ COMEÇA
COM QUATRO VIDAS.
TERMINATOR NÃO TEM
CONTÍNUES

TERMINATOR

Chegou a versão para Sega CD do já manjado filme Terminator. Com versões também em outros sistemas, Terminator CD não inova em nada. A história é conhecida de todos e não vamos repetir aquele lero-lero da Sarah Connor. As aberturas de fase trazem trechos do filme. Mas, cá pra nós, a Virgin Games, softwarehouse do jogo, poderia ter usado melhor os recursos de um CD. O som é elétrico e ajudar a manter o pique de ação. Os fissurados na história podem curtir. E os fuçadores devem experimentar.

EM BUSCA DE SARAH CONNOR

FASE 1

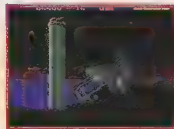


Condiário do futuro. Vasculte a tela procurando armas, energia e vida. Esta granada tem muito poder



O escudo dá invencibilidade temporária. Aproveite para fazer a limpeza

FASE 2

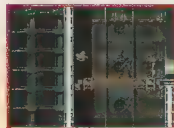


Atrás deste carro há energia e granadas

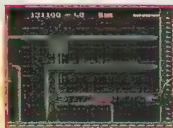


Ataque aéreo. Saia correndo, pois esta nave ataca sem dó

FASE 3

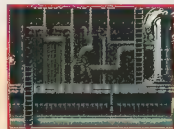


Você está numa fábrica. Alire em todas as paredes. Se o tiro passar, você pode passar também

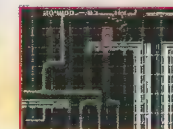


Um chefe! É muito baba. Uma só granada acaba com ele. Dá até peninha

FASE 4

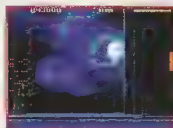


Destrua a caixinha na lateral para abrir outras passagens



Para pegar esta vida, desça e encontre o tubo-elevador para sair do outro lado

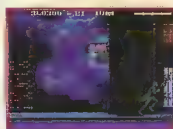
FASE 5



No passado, você começa com uma T2, mas ao pegar a primeira granada ela adquire mais poder



Em cima, à esquerda você encontra o famoso trio: granada, vida e energia



O elevador conduz ao bar Tech Noir. É a saída da fase

FASE 6

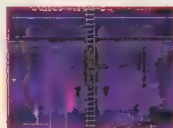


O lugar é mesmo muito cheio de elementos mau-encarados. Siga sempre em direção ao bar



A polícia acha que você é um louco com sua história de vir do futuro. Detone o helicóptero

FASE 7



Dentro do bar, atire nas luminárias para que caiam na cabeça dos punks



Aí está seu grande inimigo. Alire no Terminator, empurrando-o para fora do bar

SUA BRIGA COM O TERMINATOR CONTINUA EM MAIS DUAS FASES ANTES QUE ELE SEJA EXTERMINADO. BOA SORTE!

SUPERPROMOÇÃO

REVISTA
**ACA0
GAMES**



TEC TOY



VEJA AQUI QUEM FATUROU OS PRÊMIOS

1º Prêmio

1 SEGA CD, 1 MEGA DRIVE III, 1 CAMISETA e 1 BONÊ

Pedra Mariana M. Pontes - Belo Horizonte - MG

2º Prêmio

1 MEGA DRIVE III, 1 CAMISETA e 1 BONE

Lucyana Reimão dos Santos - São Paulo - SP

3º Prêmio

1 GAME GEAR, 1 MÓDULO DE TV, 1 CAMISETA e 1 BONE

Giovane Gil Boika Bandeira - Apucarana - PR

4º Prêmio

1 GAME GEAR, 1 CAMISETA e 1 BONÊ

Paulo Augusto Nunes Filho - Caconde - SP

5º/6º/7º Prêmio

1 CARTUCHO DE MEGA DRIVE E KIT CONTEUDO:

CAMISETA, CANETA, CHAVEIRO, BLOCO DE ANOTAÇÕES E BONÊ

Sérgio Augusto Pauzer - Indaiatuba - SP

Fábio Felsvger - Piracicaba - SP

Isão Manoel de Araújo Filho - Petrolândia - PE

8º/9º/10º Prêmio

1 JOYSTICK DE 6 BOTÕES E KIT CONTEUDO:

CAMISETA, CANETA, CHAVEIRO, BLOCO DE ANOTAÇÕES E BONÊ

Ney Carlos da Lima - São Paulo - SP

Eduardo Duarte - Rio de Janeiro - RJ

Ederson Ferreira Lobo - Igarapé-Mirim - PA

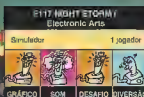
Os vencedores residentes em São Paulo/SP receberão seus prêmios na sede da Editora Azul (Av. das Nações Unidas, 5777 - Alto de Pinheiros).

Os demais vencedores, residentes em outras localidades, receberão seus prêmios pelo correio.

REVISTA
**ACA0
GAMES**

TEC TOY

SEGA



Para ser realmente um piloto de bombardeiro você deve treinar duro. Felizmente, para jogar F117 Night Mission você só precisa dar uma lida nesta matéria. A Electronic Arts caprichou neste simulador para o seu Mega Drive. O som está muito legal, com mensagens durante as batalhas, e os gráficos são apenas bons. Mas quem curte o gênero sabe que o visual não varia muito e o lance é sacar bem as possibilidades de seu avião e de suas armas.

DOIS MODOS DE JOGO

São dois modos de jogo. No modo Arcade pintam alvos aéreos e terrestres, você pode explorar o que bem entender e sua manobra é ilimitada. Jogando no Arcade você ganha pontos e com eles pode comprar missões e armas. As missões são divididas em duas categorias: a primeira, as missões de treinamento, e a segunda, as missões de combate. As missões de treinamento são mais fáceis e as de combate são mais difíceis. As missões de treinamento são mais fáceis e as de combate são mais difíceis. As missões de treinamento são mais fáceis e as de combate são mais difíceis.

ARMAS

CANNON - Canhão. Serve para alvos bem próximos

SIDEWINDERS - São mísseis ar-ar. Disparam onde existirem alvos, mas não são precisos

PAVEWAY - Bomba. Destroi instalações. O piloto deve dirigi-la

MAVERICK 65E - Míssil guiado a laser. Serve para destruir tanques e pequenas instalações. O piloto não precisa guiá-lo

MAVERICK 65A - Míssil guiado a laser. O piloto o dirige pela câmera de tevê

HARM - Anti-radar. Use para destruir o radar inimigo.

SAIBA QUE...

- ★ Sua missão acaba quando você destrói todos os alvos primários ou quando é destruído.
- ★ Se você cair, volta ao início da missão
- ★ Perdendo as armas ou munição, também volta ao início da missão
- ★ Para não errar o alvo, alinhe seu avião com ele. Quando estiver locado (indicado pelo triângulo da mira), embique o alvo
- ★ Deixe sempre o avião bem centrado. Acertá-lo lateralmente é difícil

CENAS QUE VÃO ROLAR NO SEU COCKPIT



Sua arma Seleção aqui suas armas e prepare-se



As mensagens indicam qual arma usar

OS AVIÕES

Você começa com o avião mais simples e à medida que vai vencendo as missões, vai trocando para um modelo melhor:

F117A - Possui dois hardpoints.

Armas disponíveis: Paveyay, Canhão, Harm e Maverick 65E

F117C - Tem cinco hardpoints.

Armas disponíveis: Paveyay, Canhão, Harm, Maverick 65A, Maverick 65E e Sidewinder

F117E - Sete hardpoints

Armas disponíveis: Paveyay, Canhão, Harm, Maverick 65A, Maverick 65E e Mísseis

COMANDOS

DIRECIONAL ↑ - Embica o avião

A - Seleciona armas e bombardeiros direcionados

B - Usa a arma selecionada

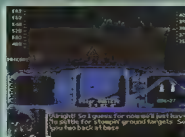
C - Dispara canhão

START + A - Indica os pontos de navegação

START + C - Aciona visão auxiliar

START + DIRECIONAL - Troca de alvo

START - Mostra sua localização no mapa/menu



As formas trapezoidais são radaras inimigos. Fuja



Posicione-se



PASSWORDS

1º missão - ZJHX3L

2ª missão - KRZRFP

3ª missão - CR4ZPP

4ª missão - UQBW4N

6ª missão - AQCELN

8ª missão - GR5PMP

10ª missão - 6L4MGJ

13ª missão - 5NUSMQ

EM F117 TRAZ UMA NOVIDADE: O BOMBSGHT MODE. COM ELE VOCÊ DIRECIONA SUAS BOMBAS

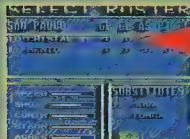


PISADA NA BOLA

O principal problema é a má jogabilidade. Os jogadores são duros e o som — uma torcida irritante que grita “ai! ai! ai!” — é invenção de quem nunca pisou num estádio de verdade. Talvez a softhouse americana Accolade tivesse se dado melhor em jogos de hockey, futebol americano ou basquete. Talvez para dar um toque diferente, o torneio mundial deste game é disputado entre cidades e não entre países. Mas como explicar que no time “Rio”, nossos jogadores parecem ter todos nomes de argentinos, mexicanos, ou italianos? Para americanos, parece ser tudo a mesma coisa, mas não é. Resultado: o game tem um desafio bom, mas todo o resto é fraco demais. Assim, se você puder escolher, fique com *Fifa Soccer*, o cart que dá um verdadeiro show de bola.

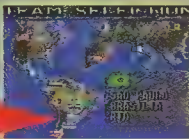
COMANDOS

- A - Troca de jogador/alvo ou desativa a mira
- B - Bola baixa, chute fraco
- C - Bola alta, chute forte



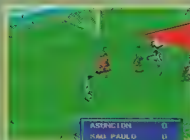
Escale seu time. À esquerda, as qualidades do jogador, à direita, seus substitutos. Veja só os nomes dos brasileiros!!!

Você já viu um jogo entre os times “Rio” e “Buenosaires”? Gente, isso não é a NBA!!!



Pelé dá as dicas: 4-4-2 é para jogo defensivo; 4-2-4 é para jogo de ataque, mas sem força no meio de campo

Escolha o visual do time: a para das camisas, cação, listras, frisos, melão e a roupa do goleiro



Os controles não respondem bem e o game só tem uma visão de campo

Para fazer um campeonato, escolha Tournament ou Season



CD SONIC

Seleção de fases, teste de som e Debug (modo de edição) — Na tela de abertura, aperte ↑, ↓, ←, → e B para entrar na tela de seleção de fases. Jogue na fase que quiser e, depois de terminá-la, volte à tela de abertura. O teste de som é conseguido apertando, na tela de abertura, ↓, ↓, ↓, ←, → e A. Aí registre o seguinte: FM NO.40, PCM NO.12, DA NO.11 e então aperte Start. Tails surgirá na tela: aperte Start novamente e, ao escolher o modo “Time Attack”, aperte B para fazer Sonic atravessar objetos no jogo. Pule com os botões A ou C. Num jogo novo, aperte B para entrar no modo Debug e, então, aperte B novamente para fazer com que Sonic se transforme num objeto diferente (como no famoso Truque das Mil Faces de Sonic 1 e 2). Pressione C para colocar outros objetos na tela, em qualquer fase.

CD LETHAL ENFORCES

Detone os chefes — Uma dica fácil para derrotar os chefes deste game animalaço para Sega CD. Atire sempre bem nas armas dos chefes para pegar a manha. Isto apenas os aleija, mas atrapalha os caras quando eles atiram em você. Mantenha a mira firme e recarregue rapidamente para detoná-los de uma vez por todas.

DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT

Partidas mais curtas — Para encerrar uns joguinhos mais curtos, na tela de opções vá até o “Minutes Per Quarter”, aperte e segure A, B e C. Se antes o período mínimo de um tempo (quarto) era 4 minutos, agora você pode jogar quartos de até 20 segundos. Assim, o mais rápido vence!

MAZIN SABA

Jogue contra os chefes — Esta dica animal permite que você fique grandão e enfrente apenas os chefes num jogo. Na tela Options, ponha o teste de som em 18 e o teste de efeitos especiais em 72. Saia do teste de som e volte à tela de abertura. Comece o jogo: a partida rola e você fica grande o tempo todo!

MEGA MAN VI

agradamos, vale a pena esperar Mega Man 6. No número 50, demos um preview do cartucho, para deixar você com a água na boca. Mas agora vamos além: estamos dando o jogo inteiro, fase a fase, nesta e nas próximas edições da revista. Mega Man é um clássico que merece todo o reconhecimento. Quando foi lançado, há mais anos do que você tem de idade, ele mudou a forma de jogar e trouxe a ideia de "jogos de plataforma" para o mundo.

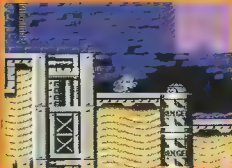
Em Mega Man 6, sugerimos que você detone os inimigos nesta sequência: Flame Man, Blizzard Man, Plant Man, Tomahawk Man, Yamato Man, Knight Man, Centaur Man e Wind Man. Há uma nona fase em que você combate todos os chefões juntos, inclusive o Mr. X – que é na realidade o Dr. Wily, arquiinimigo de Mega Man. Ele se distanciou como o organizador de um torneio de luta entre os robôs mais poderosos do planeta, mas a disputa nunca veio a ocorrer. Dr. Wily se apoderou dos robôs para dominar o mundo. Por isso, você deve ajudar Mega Man a combatê-los.

OS INIMIGOS

Em Mega Man 6, sugerimos que você detone os inimigos nesta sequência: Flame Man, Blizzard Man, Plant Man, Tomahawk Man, Yamato Man, Knight Man, Centaur Man e Wind Man. Há uma nona fase em que você combate todos os chefões juntos, inclusive o Mr. X – que é na realidade o Dr. Wily, arquiinimigo de Mega Man. Ele se distanciou como o organizador de um torneio de luta entre os robôs mais poderosos do planeta, mas a disputa nunca veio a ocorrer. Dr. Wily se apoderou dos robôs para dominar o mundo. Por isso, você deve ajudar Mega Man a combatê-los.

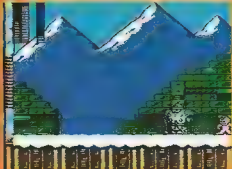
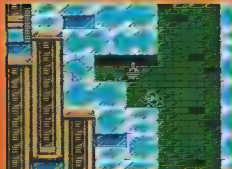
FLAME MAN

Não esquite a cabeça nesta fase cheia de fogo, piscinas encandescentes e inimigos pentelinhos.



BLIZZARD MAN

Aqui você entra numa fase polar. Derreta blocos de gelo com a arma de Flame Man e detone os cubos de gelo rachados com o Rush Power para conseguir itens.



PASSWORDS

Damos as senhas do cartucho japonês. Daremos as passwords do cart americano assim que ele for lançado

FLAME MAN: A1 B1 B4 D4 E6

BLIZZARD MAN: A1 B4 C3 D4 E6

PLANT MAN: A1 A4 B1 C2 F5

TOMAHAWK MAN: A2 C1 C6 D4 F6

COMANDOS

1	Pula
2	Atira
2 (SEGURADO)	Tiro forte



PLANT MAN

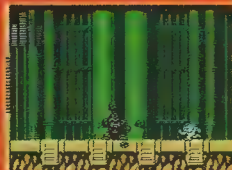
Agora você enfrenta o Homem-vegetal. Estoure tudo que tiver rachadura com o Rush Power e fique ligado nos pequenos inimigos escondidos por toda parte.



Na primeira fase, você enfrenta o chefe Plant Man. Ele é muito forte e rápido. Use o Rush Power para derrotá-lo.



Na segunda fase, você enfrenta o chefe Plant Man. Ele é muito forte e rápido. Use o Rush Power para derrotá-lo.

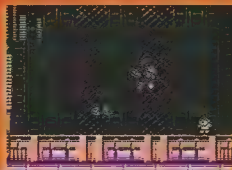
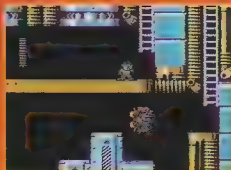


Na terceira fase, você enfrenta o chefe Plant Man. Ele é muito forte e rápido. Use o Rush Power para derrotá-lo.



TOMAHAWK MAN

Nesta fase, combate os índios. Tem uma pegadinha: se você pegar o caminho errado, enfrentará um falso chefe e terá de fazer toda a fase de novo. Detone os barris com rachaduras para conseguir itens.



Apertem os cintos de segurança porque Speed Racer e seu poderoso carro Mach 5 estão de volta. Ele sai direto dos desenhos animados para a sua tela de PC, num game de muita ação e velocidade. Para quem não conhece Speed, ele é um garoto cujo estilo de vida simboliza a alta tecnologia a mil rotações: em companhia da turma GO - que inclui seu irmão, Spridle, a namorada, Trixie, e outros amigos - Speed compete nas mais perigosas provas automobilísticas do mundo, enfrentando os piores vilões como adversários.



SPEED RACE

DETONE COM O MATCH 5



Seu carro está a 100 km/h. Pressione o botão GO para iniciar a corrida.



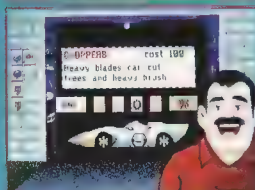
Seu carro está a 100 km/h. Pressione o botão GO para iniciar a corrida.



Seu carro está a 100 km/h. Pressione o botão GO para iniciar a corrida.



Seu carro está a 100 km/h. Pressione o botão GO para iniciar a corrida.



Seu carro está a 100 km/h. Pressione o botão GO para iniciar a corrida.



Seu carro está a 100 km/h. Pressione o botão GO para iniciar a corrida.

Detonação a mil por hora

Nesta aventura, Speed é desafiado pelo piloto Racer X a provar que é o melhor piloto do mundo. Para isto, ele tem de disputar seis provas, em florestas, desertos e cidades. Seu carro, o Mach 5, desenvolvido por seu pai, Pops é o mais veloz e avançado de todos os tempos. Mas mesmo assim, ele precisará de toda a sua habilidade e reflexos para auxiliá-lo nesta disputa. Go! Speed Racer, go!

Simulador do desenho

Speed Racer é mais um jogo de ação do que um simulador. Ou talvez tente simular mais o desenho animado do que

a realidade. Os gráficos não são muito detalhados e o jogo também não tem o realismo de um simulador. Você pode detonar seu carro à vontade que nada acontece, como em desenhos animados.

Escolha o seu carro

O jogo tem sete pistas cada uma com sete níveis de dificuldade. Seis das pistas são de competição e uma é para treino. Ao avançar de nível, as pistas vão ficando maiores, mais cheias de obstáculos e com oponentes mais agressivos e velozes.

Você pode escolher entre pilotar o carro de Speed, o Mach 5, ou o Shooting

Star, de Racer X. Os dois são equipados com um arsenal de combate: serras giratórias para detonar os outros carros, metralhadoras, jatos propulsores para o carro voar e equipamentos para mergulho. Mas o Mach é mais veloz e tem equipamentos mais defensivos do que o Shooting Star, que apesar de ser mais lento, tem maior estabilidade nas curvas e é equipado com todo um arsenal.

Conforme o seu desempenho na corrida, você poderá comprar itens no início de cada prova e equipar seu carro. Os carros sempre terão o Extra-turbo — mecanismo que eleva a velocidade — e molas que permitem saltar adversários ou obstáculos.

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

R IN THE CHALLENGE OF RACER X

QUEM ESTUDOU BASTANTE MERECE LEVAR BOMBA.



Tá legal, você estudou, deu duro e agora merece uma recompensa. Então tome: tiros, socos, explosões atômicas, carros velozes, naves intergaláticas, bandidos sanguinários... São os PCI Games, com 34 títulos de ação, esporte, ficção científica, estratégia e RPG que vão fazer você passar por apuros muito piores do que as provas bimestrais. É toda essa emoção tem a qualidade e garantia do fabricante das impressoras IBM®.

34 NOVOS JOGOS DE PC E AMIGA

Os jogos são distribuídos por: IBM, Philips, Atari, Commodore, Fun, Spectrum

Mappin 214-1411 - RPS 270-3199 - Supridata 536-0611

Softsoul 545-0141 - Borda Eletrônica 412-2272 - Zetema 208-1142

Porto Alegre (051): Digimer 221-7599. Mais nomes e endereços em

revistas e em fornecedores de PC. E também neste anúncio por

SAC (Serviço de Atendimento ao Cliente) 0-800-141516.



ACAO GAMES

PARA
ANUNCIAR
LIGUE:
(011)
816-7866
Ramal 304



MAIS COMPLETA
LOCADORA
DA ZONA LESTE

As últimas novidades de Sega
CD, Neo Geo, Jaguar e 3DO
E o maior acervo de cartuchos
de Mega e Super NES.

Rua Serra do Japi, 859 - Tel.: (011) 941-9957
Tatuapé - São Paulo - SP

VENDO

▶ Neo Geo série Prata. José Roberto R. Bacans, 217, CEP 03357-000, São Paulo, SP.

▶ Neo Geo série Ouro. Furico C. Cruz, tel. (031) 821-7430, Ipatinga, MG.

▶ SNES Nelson F. Oliveira, tel.: (011) 223-0982, São Paulo, SP.

▶ SNES. Daniel S. Santos, tel.: (011) 910-0333/recados, São Paulo, SP.

▶ SNES. André L. P. Oliveira, tel.: (011) 940-2500, São Paulo, SP.

▶ Mega. Guilherme Henrique, tel.: (0246) 65-3946, Araruama, RJ.

▶ Mega Sérgio C. Oliveira R. da Jaqueira, 45, CEP 21510-290, Rio de Janeiro, RJ.

▶ Mega. Lucas Sartori, tel.: (051) 225-4604, Porto Alegre, RS.

▶ Mega e Master Photius de Athayde, tel.: (011) 723-2462, São Paulo, SP.

▶ Master. Ronaldo Mateus P. Alves, tel. (0262) 23-9384, Campos, RJ.

▶ Master. Fernando C. Fortuna, tel.: (0192) 75-9137, Indaial, SC.

▶ Master e Game Boy. Roney S. Santos, tel. (011) 294-4137, São Paulo, SP.

▶ Master. Rainerio F. Freitas, tel. (085) 611-0892, Sobral, CE.

▶ Master. Leandro O. Carmo, tel.: (011) 520-6993, São Paulo, SP.

▶ Master. Denis R. Enloff, tel.: (051) 334-4908, Poá, RS.

▶ Master. Stenio C. Silva, tel.: (0262) 23-2445, Campos, RJ.

▶ Master. Danilo R. M. Almeida. Av. Pinto de Aguiar, Pq. dos Secútiros, Bl. 201, Apto 302, Patamaras, CEP 41710-000, Salvador, BA.

▶ Master. Luiz Cláudio S. Consentino, tel. (021) 331-8956, Rio de Janeiro, RJ.

▶ Master. André dos Santos, tel.: (0132) 39-6362, Santos, SP.

▶ Master. Fábio L. Azevedo, tel.: (067) 295-1788, São Gabriel do Oeste, MS.

▶ Phantom. Edgar Poubel de Matos, tel. (027) 555-1805, Mimoso do Sul, ES.

▶ Phantom. Cleber Zanatta, tel.: (061) 273 2862, Brasília, DF.

▶ Nintendo americano. Luiz, tel. (0124) 62-0890, São Sebastião, SP.



CLUBE

▶ Dynavision III. Kleber G. Fernandes, tel.: (011) 946-4125, São Paulo, SP.

▶ Genecom. Mário R. Dietrich Jr., tel. (0412) 242-1027, Curitiba, PR.

▶ Cartuchos usados de Mega e Master. Raphael Carrozzo, tel.: (011) 571-4065, São Paulo, SP.

▶ Cartuchos usados de SNES. Maria Cidália, tel.: (011) 205-9099, São Paulo, SP.

▶ Cartucho Battletoads in Battlemaniacs (SNES). Adilson J. Santos, tel. (011) 701 8751, São Paulo, SP.

▶ Cartuchos usados de SNES. Júnior, tel. (011) 216-5273, São Paulo, SP.

▶ Cartuchos usados de SNES. Pedro Luiz, tel.: (011) 205-9099, São Paulo, SP.

▶ Cartuchos usados de Mega e Master. José Donato Jr., tel.: (0192) 76-3421, Vinhedo, SP.

▶ Cartuchos usados de Mega. Joaquim Luiz Branco, tel.: (021) 226-2402, Rio de Janeiro, RJ.

▶ Cartuchos usados de Nintendo. André P. Serrallheiro, R. Alvaranga Perito 380/404, CEP 05095-010, São Paulo, SP.

▶ Cartuchos usados de Nintendo. Filipe Alvarez de Oliveira, tel.: (011) 791 0097, Embu, SP.

TROCO

▶ Videocassete por Sega CD. Jorge Luiz M. Almeida, tel.: (087) 388-1178, Campo Grande, MS.

▶ Míngame série Master por outro de meu interesse. Afan S. Cobin, Al. Bom Am, 192, Brotas, CEP 40295-230, Salvador, BA.

▶ Mega por SNES. Leonardo N. Martoni, R. Maringá, 245 apto 17, Cohab 2, CEP 06328-040, Carapicuíba, SP.

▶ Mega por SNES. Allan Rogério S. Santos, tel.: (011) 429-4846 r.30, Carapicuíba, SP.

▶ Mega por SNES. Luiz Fernando P. Lania, tel.: (035) 661-1340, Cristina, MG.

▶ Mega por SNES. Gustavo Ribeiro N. Costa, tel.: (062) 225-5755, Goiânia, GO.

▶ Mega por SNES. Marcelo S. Pereira, tel. (032) 232-1619, Juiz de Fora, MG.

▶ Dynavision III por Game Gear. Cláudio Toledo, R. Sto Angelo, 249, CEP 18500-000, Laranjal Paulista, SP.

▶ Turbo Game VG 9000 por Master. Emília, tel.: (011) 201 3952, São Paulo, SP.

▶ Phantom por Game Gear. Marcus V. M. Pires, tel.: (031) 291-7483, Belo Horizonte, MG.

▶ Master por Game Gear. Maurícia C. Oliveira, R. Itama, 20 C/6, Itatiaia, CEP 25009-900, Duque de Caxias, RJ.

▶ Cartucho King of the Monsters (SNES) por outro de meu interesse. Robson Barreto, tel.: (0247) 62-6401, Macaé, RJ.

▶ O cartucho Sonic Blastman (SNES) por outro de meu interesse. André Pereira, R. Cascavel, 545, C/3, Boqueirão, CEP 81670-180, Curitiba, PR.

▶ O cartucho Super Mario World (SNES) por outro de meu interesse. Rodrigo C. Macanhan, tel.: (021) 285-1937, Rio de Janeiro, RJ.

▶ Cartuchos 1944 e Simpsons (Nintendo) pelas edições 01 e 20 da Revista Ação Games. Erick A. Costa, Av. 16 de Novembro, s/nº, Al. Bittencourt, CEP 66913-000, Belém, PA.

COMPRO

▶ Edição 35 da Revista Ação Games. Fernando F. Oliveira Jr., Conj. B Bentes 1, Rua A 37, Qd. A35, nº 35, Tabuleiro dos Martins, CEP 57080-000, Macaé, AL.

▶ As edições 12 e 14 da Revista Ação Games. Thiago D'Aveiro, tel.: (021) 447-1350, Rio de Janeiro, RJ.

▶ As edições 01 e 07, 09 e 24 e 27. Lucas Sartori, tel.: (051) 225-4604, Porto Alegre, RS.

▶ A edição 40-E especial 50 Dicas da Revista Ação Games. Juliano M. Dornigos, R. Barão do Rio Branco, 57, CEP 37780-000, Caldas, MG.

▶ As edições 25 e 44 da Revista Ação Games. Vaneverson A. Albuquerque, R. Vidal de Negreiros, 26 Centro, CEP 55000-000, Caruaru, PE.

▶ Mega. Luiz Júnior, tel.: (0124) 62-0890, São Sebastião, SP.

▶ Cartuchos usados de Nintendo americano. Antônio de O. Silva, R. 19, nº 856, CEP 13500-000, Rio Claro, SP.

▶ Cartuchos usados de Master. Danilo Henrique M. Souza, tel.: (011) 219-0793, São Paulo, SP.

PARA ANUNCIAR Você escolhe onde quer anunciar e escreva seu classificado em uma carta para: **Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRATUITOS.**



89,7 São Paulo

Essa é a rádio.



EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Editora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Moreira
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor Assistente: Roberto Guimarães
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Alton Oliveira Andrade
Assistente de Redação: Érica Luisa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Jusse José Filho, Simone Zucas, Revisão - Suzete Stimpel, Designer Gráfico - Tadeu Carqueira Pereira, Consultores - Ângelo Ishi, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ióio e Wagner P. Hernandez.
Texto - André Bueno, Ivan David Silva, Suzete Stimpel, Tradutor - Luís Fábio Marchesoni R. Mielto.
Fotos - Ivan Carneiro

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Nilo Galdesano Bastos, Ricardo Santos
Gerente: Alair Machado
Contatos: Marcelo Caltadi, Nádia Lappas, Reginaldo Andrade
Marketing Publicitário: Denise Teranova
Coordenadores: Antonio Perissinotto, Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Miranda Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ariovaldo Carrera Dias
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. ISSN 0104-1630, edição 54, março de 1994. São Paulo - Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: 1ª quinzena do mês. **Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.

ANER
Fotolito: Fotoline
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABL S.A.

**NÃO PERCA
NA EDIÇÃO 55**

SNES & MEGA WINTER: OLYMPIC GAMES



Mais esporte para os fissurados na série Olímpic Games. Desta vez, esquí, snow board e outras modalidades congelantes.

SNES ZOO



Um ninja da nona dimensão vai parar num universo desconhecido e cheio de inimigos malucos. Um game de aventura da hora, da softhouse Gametek.

ARCADE MORTAL KOMBAT 2



Mais mortais para você ralar os oponentes por aí.

MASTER MASTER OF KOMBAT

Um dos melhores games de luta já feitos para o 8 Bits da Sega. São só quatro personagens, mas com golpes e cenários legais.

**AÇÃO GAMES:
A GENTE CAPRICHA
ATÉ O FINAL!**



EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

CONTIGO
Atualidades - TV

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

SET
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

OS CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventuras e Ecologia

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

HORÓSCOPO
Astrologia

HORÓSCOPO ANUAL
Previsões

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel. e fax: (031) 224-9534
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - q. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - q. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

DE\$CONT SHOP



RTS

O espaço das feras

Aqui vai uma superdica para você descolar um visual chocante e vencer todos os seus desafios. As melhores marcas de tênis do mundo estão na DE\$CONT SHOP. E como o próprio nome já diz, lá você encontra todas estas máquinas sem precisar detonar o seu bolso. DE\$CONT SHOP, tênis para todos.

DE\$CONTSHOP

Shoppings:

West Plaza - Tel.: (011) 262-1781

Paulista - Tel.: (011) 288-2624

Penha - Tel.: (011) 294-4902

Interlagos - Tel.: (011) 563-8262

Ibirapuera - Tel.: (011) 530-1663

Fax: 813-8976

BREVE:

Plaza Sul

SUPER BÔNUS DE\$CONT SHOP
apresente este cupom e ganhe
um desconto extra de
10%

Promocão válida até 14/05/94

A DYNACOM APRESENTA:

ASAS INDOMÁVEIS



TPC-1

Para Dynavision 2 e 3



TPC-2

Para Mega Drive* e Genesis*



TPC-3

Para Phantom System*, Hi-Top Game* e Turbo Game*



TPC-4

Para Master System* e Atari*



TPC-5

Para SNES* e Superfamicom*



TPC-6

Para Nintendo Americano (NES*)

SUPER LANÇAMENTO:



Seu game está na mira dos ASAS INDOMÁVEIS DYNACOM, a mais moderna e completa linha de joysticks tipo ASA do mercado. Os TPCs 1, 2, 3, 4, 5, 6 e o novo SUPERFIGHTER tem recursos radicais, design anatômico e Turbo ao alcance da mão. Além disso, vêm com mini-manche removível como nos caças americanos. Dá só uma olhadinha!

TPC-1 turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B, A + B e Slow-Motion;

TPC-2 turbo automático separado para botões A, B e C e Slow-Motion;

TPC-3 turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B e A + B e Slow-Motion;

TPC-4 botões A, B, e A+B e dois tipos de velocidade turbo: 5 tiros/seg. e 10 tiros/seg.;

TPC-5 botões A, B, X, Y, R e L com turbo total para todos os botões;

TPC-6 turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B, e A + B e Slow-Motion;

TPC SUPERFIGHTER botões A, B, C, X, Y, Z e MODE, turbo total para todos os botões e Slow-Motion.

A partir de agora suas batalhas vão ser coisa de cinema.

DYNACOM

A Dinacom é fera.